

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Membuat karya seni berbentuk film fiksi selalu memakan waktu yang cukup panjang dengan melalui berbagai proses, mulai dari praproduksi, produksi hingga pasca produksi. Seperti pada film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” yang menggunakan aspek sinematografi *angle* kamera subjektif untuk membuat penonton merasa menjadi tokoh utama. Cerita “Dua puluh empat jam lebih” tokoh utama nya adalah seorang yang memiliki gangguan *skrizofrenia*, yaitu gangguan kejiwaan kompleks dimana seseorang mengalami kesulitan dalam proses berfikir, sehingga menimbulkan halusinasi, delusi, gangguan berfikir dan bicara atau perilaku yang tidak biasa yang biasanya di kenal sebagai gejala psikotik.

Film ini memiliki maksud untuk menempatkan penonton sebagai orang yang istimewa dengan pengambilan gambar secara subjektif, penonton akan melihat kejadian yang sama seperti apa yang dilihat oleh tokoh utama dan merasakan menjadi orang yang menderita *skizofrenia* secara tidak sadar. Penonton tidak akan melepaskan perhatian pada layar karena akan terus ikut terbawa dalam cerita dengan pergerakan kamera secara subjektif dari awal hingga akhir film. Kelebihan lainnya film “Dua Puluh Empat Jam Lebih” adalah film fiksi yang menggunakan *angle* kamera subjektif secara utuh dari awal hingga akhir film. Adapun kekurangan dalam film ini, penonton akan sedikit terganggu akibat pergerakan kamera yang bergoyang pada adegan berjalan, berlari dan menaiki tangga sehingga membuat pandangan penonton menjadi tidak nyaman. Kekurangan lainnya penonton tidak mengetahui secara detail fisik pemain utama pada film ini

Hasil dari representasi penggunaan *angle* kamera subjektif mampu melibatkan penonton dan menjadikan penonton sebagai tokoh utama, karena fungsi dari *angle* kamera subjektif sendiri selain berlaku sebagai mata dari

penonton untuk menempatkan mereka menyaksikan apa yang dilihat dan dilakukan oleh tokoh utama di dalam setiap adegan. Juga sesuai dengan proses proyeksi dan identifikasi di mana penonton akan masuk ke dalam kejadian filmis yang dirinya lihat pada layar dan akan diserap oleh layar, proyeksi dan identifikasi merupakan dua muka dari proses yang sama karena proses penonton menyerap kejadian di layar dalam dirinya. Pada film ini kamera juga terbukti bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak terlihat, sehingga pada setiap adegan kontak mata antara pemain dan penonton akan menghasilkan hubungan pribadi antar keduanya karena mereka saling memandang satu sama lain.

## **B. SARAN**

Proses produksi membutuhkan komunikasi yang baik antar departemen, komunikasi sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan komunikasi antar departemen dalam sebuah produksi. Proses pra produksi sangat mempengaruhi kelancaran dalam proses produksi agar semua kru paham apa saja yang harus dilakukan pada saat proses produksi terlaksana. Terlebih lagi perhitungan teknis harus di pikirkan sedemikian rupa, karena kadang kita membayangkan sebuah konsep visual yang liar tanpa mempertimbangkan bagaimana cara untuk merealisasikan. Secara teknis pembuatan film dengan pengambilan gambar *angle* kamera subjektif secara menyeluruh tidaklah mudah, kita harus merancang alat bantu untuk menyangga kamera agar tepat di depan wajah tokoh utama pada saat pengambilan gambar dilakukan.

Proses pembuatan karya mulai pra hingga pasca produksi mengalami berbagai kendala-kendala yang tak terduga di lapangan namun dapat terselesaikan dengan komunikasi terhadap semua devisi yang terlibat dalam proses produksi. Perubahan cuaca yang signifikan juga menjadi hambatan tersendiri dalam proses pengerjaan film ini. Hambatan lainnya dalam proses pengambilan gambar yang kebanyakan *long take* ini memakan waktu dan melalui adegan yang cukup panjang, seperti pada adegan penculikan yang berawal dari tokoh utama dalam mobil hingga membawa masuk Hanum ke

dalam mobil di lakukan satu *take* sekaligus. Kamera yang bergerak 360 derajat melihat *setting* lokasi ini mengharuskan kepada seluruh *crew* yang untuk bersembunyi agar tidak inframe saat *take* berlangsung. Terlebih lagi saat *preview* gambar di film ini, sangat memakan waktu yang sangat panjang untuk menemukan gambar yang diinginkan, karena *preview* dilakukan setelah adegan demi adegan selesai dengan melihat langsung pada *LCD* kamera yang digunakan. Kemudian untuk merealisasikan konsep dalam penggunaan helm akan sangat membantu dalam pengambilan *angle* kamera subjektif yang baik, adapun kekurangan ketika menggunakan helm dalam *shooting* ini terlebih ketika di gunakan pada lokasi-lokasi sempit seperti di dalam mobil dan ketika berjalan menaiki tangga. Karena penyangga helm bagian belakang cukup panjang dan terpentok oleh jok mobil sehingga posisi kamera menjadi tidak stabil. Penggunaan lensa kamera mempunyai perbandingan ukuran yang hampir sama dengan mata manusia, yaitu menggunakan lensa 16 mm untuk kamera APS-C (*Advanced Photo System type - C*), karena lensa ini memiliki ketajaman sudut yang baik dan terluas namun tidak mengalami distorsi pada gambar.

Perubahan adegan atau menghapus sebuah adegan juga harus dilakukan karena pertimbangan beberapa hal, yang pasti hal itu dilakukan untuk menguatkan cerita dan dramatik pada film ini. Saran untuk pembuat film selanjutnya yang akan menggunakan *angle* kamera subjektif, gunakanlah alat yang mendukung untuk mempermudah proses *shooting*. Penggunaan kamera yang akan di pasang pada helm disarankan menggunakan kamera yang tidak begitu berat, tentunya agar tidak menyiksa pemain yang memakai helm ketika pengambilan gambar berlangsung. *Preview* dengan menggunakan *wireless* wajib dilakukan pada pengambilan *angle* kamera subjektif karena *preview* dapat dilakukan secara *mobile* atau secara langsung tanpa harus menunggu adegan selesai. Selain itu gambar juga akan jelas ketika *preview* dengan *LCD* yang lebih besar sehingga mempermudah sutradara untuk koreksi kualitas gambar dan detail gambar dalam *frame*.

## Daftar Pustaka

- Bordwell, David. 2008. *Film Art : An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Davidson, G.C. Neale, J.M. dan Kring, A.M. 2006. *Psikologi Abnormal*. Edisi ke-9. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- DeKoven, Lenore. 2006. *Changing Direction : A Practical Approach to Directing Actors in Film and Theatre*. Oxford : Focal Press.
- Hanurawan, Fattah. 2012. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda.
- Hawari, Dadang. 2001. *Manajemen Stres, Cemas dan Depresi*. Jakarta: FKUP.
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Livingstone, don. Terjemahan Masfil nurdin. 1984. *Film and The Director*. Jakarta: yayasan citra.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010. *The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta : FFTV IKJ.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Camera dan Multi Camera*. Jakarta : Grasindo.
- Peransi, D.A. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta Pusat: FFTV-IKJ Pres.
- Prabowo, Eko. 2014. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals Third Edition See Your Film Before Shooting*. Oxford: Focal Press.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. Oxford: Elsevier /Focal Press.

- Rudyanto Sinaga, Benhard. 2007. *Skizofrenia dan Diaogsa Banding*. Jakarta: FKUP.
- Saptaria, Rikrik. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Untuk Film & Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Suardiman. 1986. *Menuju ke Kesehatan Jiwa*. Yogyakarta: Studing
- Subroto, Darwanto sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Thompson, Roy & Christopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the shot. Second Edition*, Oxford : Focal Press.
- Walgito, Bimo. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Pedoman Penyusunan dan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Program Sarjana Program Studi S1 Film Dan Televisi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2018.

### **Daftar Online**

- Tinjauan karya film Hardcore Henry. <https://www.imdb.com/title/tt3072482> (diakses 11 September 2017).
- Tinjauan karya film A Beautiful Mind. <https://www.amazon.com/poster-abeautifulmind>. (diakses pada tanggal 11 September 2017).
- Tinjauan karya film Swiss Army Man. <https://www.imdb.com/title/tt4034354/>, (diakses pada tanggal 11 September 2017).
- <https://www.bintang.com/celeb/read/ricky-harun> (diakses 6 Januari 2018).
- <https://dnewsstar.com/prisia-nasution-my-idol/.html>, (diakses pada 6 Januari 2018).